TOMB RAIDER II


CORE
EIDOS
INTERACTIVE
PROEIN
SOFTWARE
HOBBY
CONSOLAS

Nuevas aventuras para Lara Croft

TOMB RAIDER II

Ya falta menos para que haga su aparición uno de los juegos más esperados del año: «Tomb Raider 2». El mes próximo, con el juego ya en la calle, se acabarán de una vez por todas las especulaciones pero hasta entonces Core ha repartido entre la prensa mundial un compacto en el que se incluyen tres fases del juego y que nos ha permitido hacernos una idea muy aproximada de cómo van a ser definitivamente las nuevas y apasionantes aventuras de Lara Croft.

Ya sabemos algo más sobre la historia de la Daga de Xian, el tesoro que llevará a Lara a recorrer medio mundo. Y sabemos también que, para encontrarlo, nuestra heroína viajará desde China a los canales de Venecia, pasando por los templos del Tíbet, bases militares, barcos hundidos y hasta por uno de los teatros de ópera más famosos del mundo. Sabemos cómo van a ser muchos de los enemigos y sabemos también que Lara cambiará de ropa según el clima del lugar en que se encuentre. Sabemos que habrá muchos más enemigos, mucha más acción y trampas mucho más rebuscadas... sabemos todo esto de «Tomb Raider 2»... ¡porque ya hemos tenido la oportunidad -el privilegio- de jugar con él!

Y de todo lo que hemos podido ver en los tres niveles, en principio lo que más ha llamado nuestra atención ha sido la nueva habilidad que tendrá Lara para trepar por escalas situadas en las paredes, lo cual le permitirá explorar casi con total libertad los escenarios. Esto mientras esté en tierra, porque cuando nuestra intrépida amiga vaya bajo el agua hemos podido comprobar que ya no tendrá que limitarse a huir de sus enemigos, sino que con la ayuda de un fusil submarino podrá disparar a cuantos tiburones, morenas y demás peligros salgan a su encuentro.

Pero lo más importante de todo, lo realmente importante es que -dejando a un lado estas interesantes mejoras- hemos comprobado con nuestros propios ojos que el desarrollo de «Tomb Raider 2» va a ser prácticamente idéntico al de su antecesor y, por tanto, los saltos precisos, los certeros disparos, la agilidad para sortear trampas y, sobre todo, la necesidad de pensar para conseguir resolver las situaciones más complejas, seguirán siendo las claves del juego. Y esta es realmente una buena noticia.

Eso sí, en su camino Lara se va a encontrar con alimañas mucho más peligrosas y con personajes mucho más inteligentes que en su primera aventura, lo que aumentará considerablemente la dificultad del juego y la obligará a ser más astuta, más precavida y más hábil que nunca.

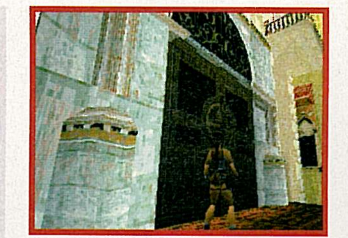
En cuanto al apartado gráfico diremos que también vamos a apreciar ciertas mejoras y, aunque el aspecto general del juego se mantendrá fiel a sus principios, nos encontraremos con una realización bastante más "pulida", en la que destacarán el uso de un mayor número de polígonos para el diseño de los personajes, el aumento del empleo de texturas, una mayor paleta de colores y, sobre todo, la inclusión de efectos de luz realmente sorprendentes.

En definitiva, por todos estos detalles nos atreveríamos a decir que «Tomb Raider 2» va a superar con creces el éxito de su anterior aparición y que tiene todo los ingredientes para convertirse en el nuevo fenómeno del 97.

ESCALADORA

Una de las nuevas habilidades de Lara consistirá en poder escalar por algunos muros que tengan salientes o subir por escaleras colocadas en la pared.

En estos momentos podremos contemplar una nueva y espectacular animación que irá acompañada del efecto sonoro de la jadeante respiración de Lara.



Los escenarios serán, en general, bastante más luminosos que los vistos en la anterior entrega.



Como siempre, los peligros acecharán a Lara tras cada esquina.



El aspecto general de esta segunda parte será muy similar al original. Sin embargo sí es cierto que hemos notado un refinamiento en las texturas y que la paleta de colores se ha ampliado. Por otra parte, las figuras -especialmente la de lara-, están formadas por un mayor número de polígonos.

¡MÁS LUZ!

Uno de los efectos gráficos más impresionantes de esta nueva entrega lo producirán las bengalas. Al encenderlas se iluminarán las zonas oscuras y, si avanzamos con una de ellas en la mano, veremos cómo la luz nos va acompañando. Igualmente, podremos arrojarlas para iluminar lugares a los que no podamos acceder. También funcionan bajo el agua, aunque duran menos tiempo.



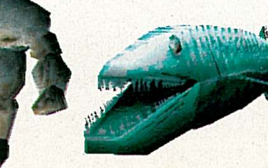
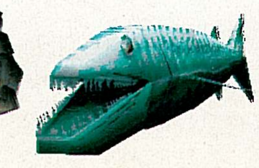
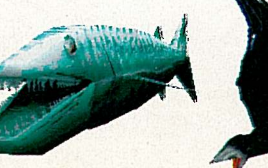






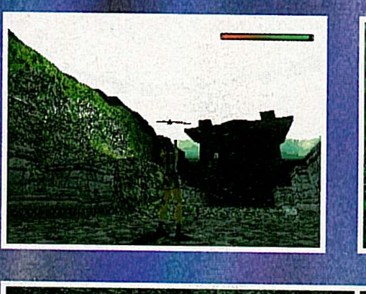





LA GRAN MURALLA CHINA

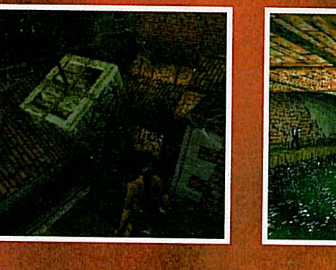
El comienzo de este nivel recuerda mucho a la primera parte: caverna lóbrega llena de recodos. Hay que buscar la salida y, tras eliminar a un par de tigres y efectuar unos cuantos saltos sencillos, llegamos hasta la mismísima muralla China. Luego, dentro de ella, llegarán las arañas, las águilas y una sucesión de trampas colocadas con malísima idea que tendremos que sortear al más genuino estilo Indiana Jones: bolas rodantes, paredes con pinchos que se mueven, suelo que se hunde... Una carrera que no deja un segundo de respiro y en la que descubriremos una de las novedades más de agradecer de este juego: ¡¡podremos salvar la partida en cualquier momento que lo deseemos!!

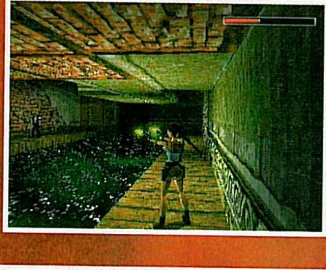
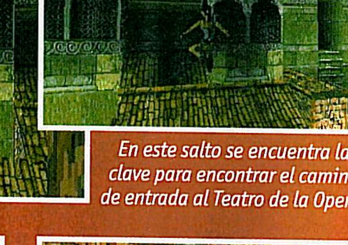
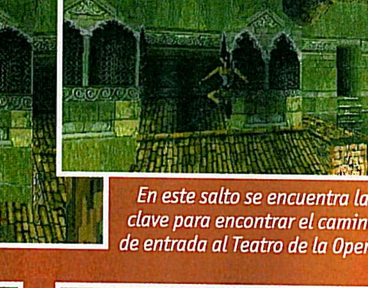
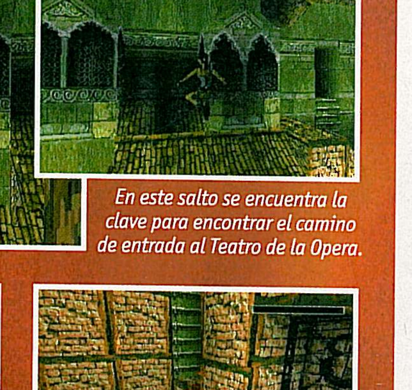





En este nivel encontraremos una sucesión de trampas que no nos dejarán ni tomar un respiro.

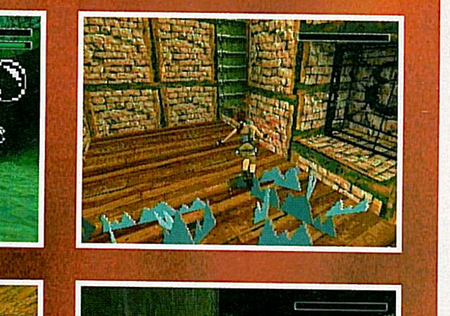
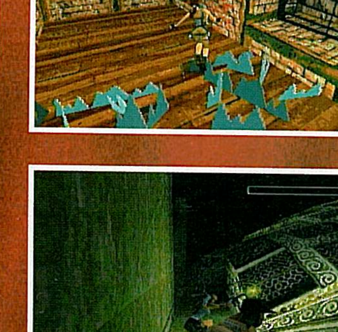
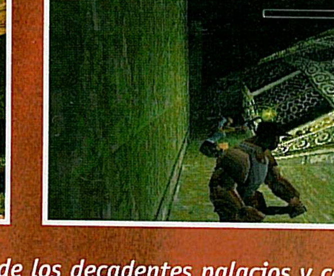
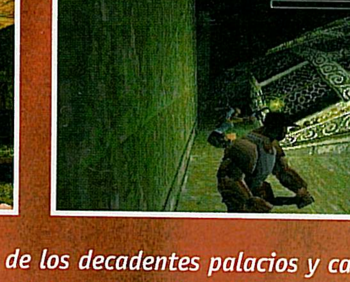
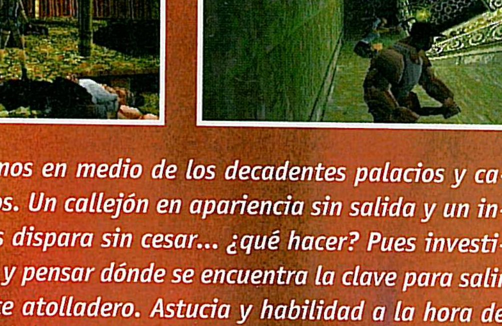
EL TEATRO DE LA ÓPERA





En este salto se encuentra la clave para encontrar el camino de entrada al Teatro de la Ópera.

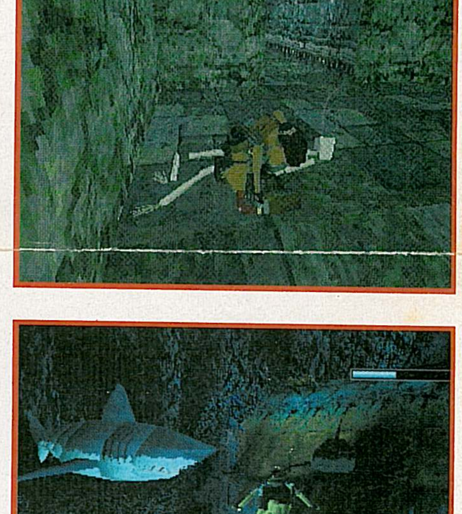






Nos encontramos en medio de los decadentes palacios y canales venecianos. Un callejón en apariencia sin salida y un individuo que nos dispara sin cesar... ¿qué hacer? Pues investigar cada rincón y pensar dónde se encuentra la clave para salir de este aparente atolladero. Astucia y habilidad a la hora de saltar y escalar edificios serán las claves para abrirnos camino y conseguir entrar en el Teatro de la Ópera.

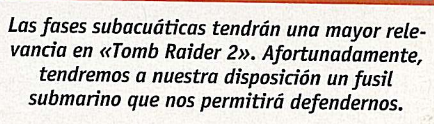
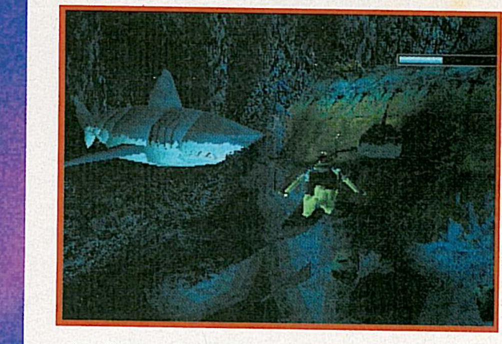
Una vez dentro no creáis que las cosas van a resultar más sencillas: guardianes y perros saldrán constantemente a nuestro paso y deberemos hacer buen uso de nuestras pistolas.



En esta segunda parte habrá muchos más enemigos, muchas más trampas, mucha más acción y, por tanto, muchas más posibilidades de que Lara resulte herida.

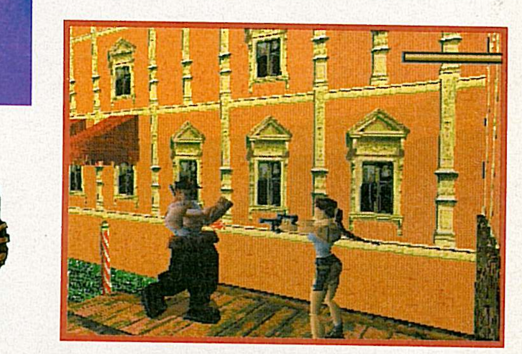
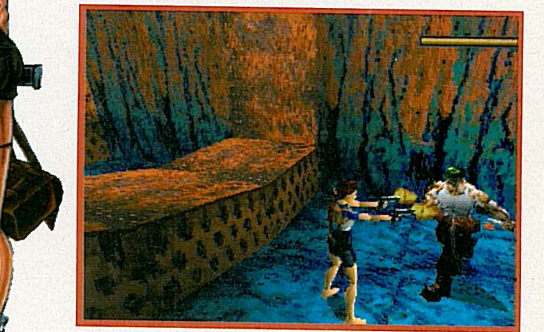
En esta ocasión no tendremos que encontrar los dichosos rombos azules para salvar, sino que podremos hacerlo en cualquier momento. Un auténtico alivio para nuestros nervios.

Las fases subacuáticas tendrán una mayor relevancia en «Tomb Raider 2». Afortunadamente, tendremos a nuestra disposición un fusil submarino que nos permitirá defendernos.

BARCO HUNDIDO

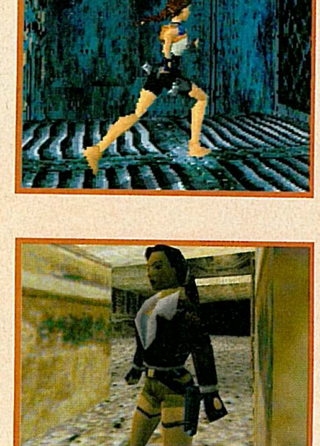
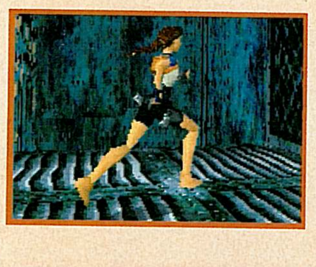
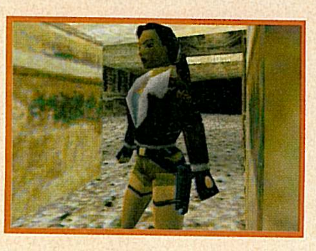
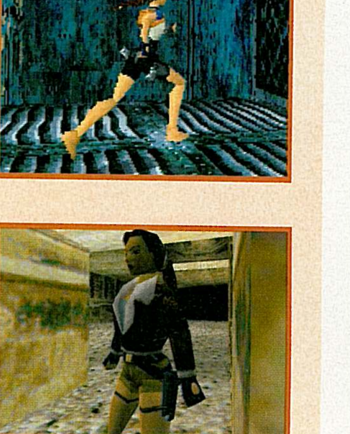
Agarrados a un mini-submarino llegaremos al fondo del mar. El aire se nos acaba y los tiburones nos acechan... La única solución es entrar en un barco hundido y buscar la forma de conseguir oxígeno. Si somos capaces de sortear el laberinto de las salas hundidas llegaremos hasta lugares que no han sido inundados por el agua y donde nos aguardan complicadísimas plataformas en las que deberemos desarrollar la inacabable colección de saltos de Lara, además de eliminar a algunos enemigos y atravesar pasajes en llamas. Habrá que ser rápido y preciso en cada movimiento, sin olvidarnos de buscar y activar infinidad de interruptores.

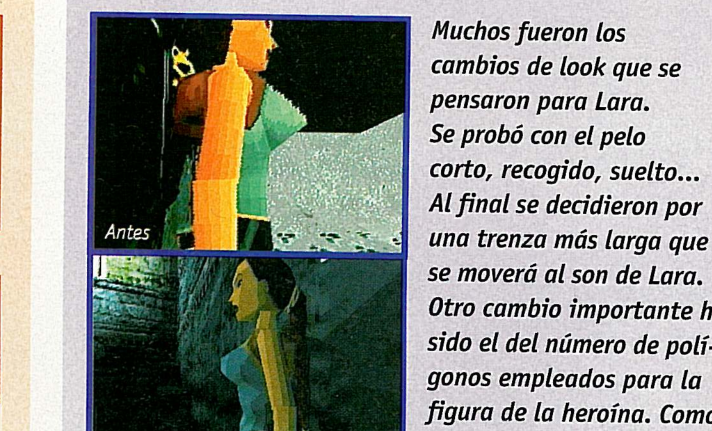
Los juegos de luz han sido uno de los elementos más cuidados por los diseñadores. Donde mejor se puede apreciar es en las ráfagas de las armas.

TOP MODEL

Seguro que muchos de vosotros preferiríais verla bastante más ligerita de ropa, pero Core ha decidido ampliar el vestuario de Lara y la ha colocado varios modelitos que van desde un traje de neopreno para bucear hasta una cazadora de piel. Algunos de los vestidos que luce Lara en las imágenes promocionales han sido diseñados por modistos como Gucci.

¡VAYA CAMBIO!



Muchos fueron los cambios de look que se pensaron para Lara. Se probó con el pelo corto, recogido, suelto... Al final se decidieron por una trenza más larga que se moverá al son de Lara. Otro cambio importante ha sido el del número de polígonos empleados para la figura de la heroína. Como veis, ahora sus "formas" son más redondeadas.



